Rencontres aléatoires de Matt Whitby

Divergence d'opinions

Rencontre de difficulté moyenne pour un groupe de 5 joueuses de niveau 1 (150 PX au total, 30 par joueuse)

En résumé

Sur la berge d'une mare trouble, un duo de kuo-toa et deux cultistes mènent un débat enragé à propos du symbole de leur divinité : Blibdoolpoolp.

Description de la Rencontre

Alors que les personnages approchent, vous pouvez leur lire le texte suivant :

> *"Vous arrivez sur le bord d'une eau trouble, dont les vaguelettes envahissent peu à peu la plage couverte d'algues. Sur chaque rive, vous voyez 2 silhouettes étranges, apparemment engagées dans un débat enflammé. Ces deux paires d'individus se pointent du doigt et lèvent les bras en signe de frustration. Ils se parlent violemment, dans une langue autre que le commun, mais la silhouette des individus d'un des deux groupes révèle qu'il ne s'agit pas d'autochtones."*

Les deux kuo-toas et les deux cultistes brandissent devant eux des talismans de pierre, les premiers représentant une tête de langouste, les autres une perle sombre. Un jet d'Intelligence (Religion) DD14 réussi permet de reconnaître ces représentations comme étant celles de la divinité connue sous le nom de Blibdoolpoolp.
Si le résultat est supérieur ou égal à 19, il est possible de se rappeler que le culte de cette divinité repose sur un fanatisme religieux provoqué par les tortures psioniques des illithids.
Les kuo-toas et les cultistes semblent être pris dans un débat qui tourne en rond, entièrement parlé en Commun des Profondeurs. Les cultistes pensent que le symbole sacré de Blibdoolpoolp est une perle noire, tandis que les kuo-toa refusent de croire qu'il puisse s'agir d'autre chose que de l'humanoïde à tête de langouste.
Un jet de Sagesse (Perspicacité) DD12 permet de remarquer que leur débat est en train de virer à la dispute, et qu'à moins d'intervenir, les kuo-toas risquent d'attraper les cultistes dans leurs filets ou les noyer dans les profondeurs obscures.

Si les personnages interviennent, les cultistes et les kuo-toas les laisseront prendre part au débat à moins qu'ils ne se montrent agressifs. Un jet de Charisme (Persuasion) DD14 permet de réconcilier les 2 camps, le jet étant fait avec avantage si le personnage est au courant de l'histoire de Blibdoolpoolp.
Si le jet est réussi, les deux camps se séparent et s'éloignent. Les cultistes expliquent qu'ils ont commencé à suivre Blibdoolpoolp après avoir échappé de près à la noyade (en réalité, ils ont été sauvés par la Déesse Noyée). Pour cette raison, ils offrent régulièrement de l'or aux kuo-toas pour prouver leur dévotion.
Si les aventuriers engagent le combat, les cultistes défendent les kuo-toas tandis que ces derniers essayent de les piéger et les capturer. Les cultistes se rendent automatiquement lorsqu'il leur reste moins du quart de leurs points de vie. Les kuo-toas disparaissent dans l'eau s'ils sont réduits à moins de la moitié de leurs points de vie.
Si les personnages sont capturés, ils seront emmenés dans une caverne sous-marine où les monstres les enchaîneront après les avoir désarmés. Ils attendent d'eux qu'ils creusent des tunnels jusqu'à ce que mort s'ensuive, mais ils ne sont pas très vigilants et les opportunités de s'échapper seront nombreuses.

Trésors et Récompenses

S'ils sont tués ou convaincus qu'ils doivent cesser de vénérer Blibdoolpoolp, les personnages pourront récupérer une perle magique sur l'un des cultistes.

Perle de Mère Océan

Objet merveilleux, peu commun (nécessite une harmonisation)
Lorsque vous êtes lié à cette perle d'onyx, vous avez l'avantage à tous les jets de Charisme (Persuasion) contre les kuo-toas et vous obtenez la faculté de comprendre et de parler le Commun des Profondeurs.
Griffe de Mère Océan Une fois par jour, vous pouvez transformer une de vos mains en une grosse pince semblable à celle d'un homard pendant une minute maximum.
Tant que la métamorphose dure, vous pouvez faire une attaque de mêlée à mains nues qui inflige 1d6 de dégâts perforants, et si la cible est une créature de taille moyenne ou plus petite, elle est saisie (Évasion DD 14).
Tant que vous ne relâchez pas votre étreinte, vous ne pouvez pas utiliser votre pince sur une autre cible.

Doigt de pied chanceux

Objet merveilleux, peu commun
Le gros orteil préservé de ce halfelin vous permet de relancer n'importe quel 1 sur un d20 pour n'importe quel jet d'attaque, de compétence ou de sauvegarde basé sur la dextérité. Si vous relancez le dé, vous devez garder le nouveau résultat.
Si le test est un jet de sauvegarde de dextérité et que votre nouveau jet est réussi, lorsque vous ne devriez subir que la moitié des dégâts, vous ne subissez aucun dégât. Le pouvoir du gros orteil ne peut être utilisé qu'une fois par jour.

Que de la paille, aucun os

Rencontre de difficulté moyenne pour un groupe de 5 joueuses de niveau 2 (400 PX au total, 80 par joueuse)

En Résumé

Un gnoll mangeur de chair s'approche en catimini de son prochain repas, et découvre avec stupéfaction qu'un épouvantail n'est pas aussi copieux qu'il l'espérait.

Description de la Rencontre

Alors que les personnages approchent des collines, vous pouvez leur lire le texte suivant :

> *"De là où vous êtes, vous pouvez contempler un panorama tout en collines, où l'herbe est assez basse pour que l'on puisse repérer facilement toutes les personnes qui s'y promènent. En l'occurrence, vous voyez un humanoïde couvert de fourrure s'approcher lentement d'une silhouette immobile sur un petit monticule, qui semble guetter l'horizon."*

Émergeant d'une colline lointaine, les personnages doivent faire un test de Dextérité de groupe (Discrétion) contre un DD de 10. Si le groupe échoue, l'épouvantail est conscient de leur présence. Le gnoll est cependant beaucoup trop distrait pour les remarquer.
Les personnages peuvent voir le gnoll se faufiler derrière l'épouvantail inanimé, prêt à charger pour le dévorer. Cependant, alors qu'il s'approche, une brise fait pivoter l'épouvantail, qui utilise alors sa capacité *Regard terrifiant* contre le gnoll.
Si le gnoll ne réussit pas son jet de sauvegarde de Sagesse DD11, l'épouvantail s'avance sur sa cible paralysée et effectue deux attaques de griffes (qui comptent toutes deux comme des coups critiques). Cependant, si le gnoll réussit, il se déchaîne dans un combat meurtrier avec l'épouvantail.
Les personnages ne sont en aucun cas tenus d'aider qui que ce soit, mais s'ils décident d'intervenir pour défendre le combattant en position de faiblesse à la fin du combat, la créature devient neutre à leur égard. Aucune des deux créatures ne se rendra, dans la mesure où le gnoll est une créature démoniaque, et l'épouvantail est lié à vie à sa mission de défense des collines.
Si le gnoll est sauvé, il donnera le "doigt de pied chanceux" en récompense, avant de s'échapper pour lécher ses blessures.
Si l'épouvantail est sauvé, il adressera un signe de tête reconnaissant au groupe, puis redeviendra immobile.

Trésors et Récompenses

Sur le corps du gnoll se trouvent ses trophées de guerre, consistant essentiellement en des restes des ennemis qu'il a tués. Parmi ces trophées macabres, les personnages peuvent trouver un doigt de pied magique de halfelin.

Drôles de gargouilles

Rencontre de difficulté moyenne pour un groupe de 5 joueuses de niveau 3 (400 PX au total, 80 par joueuse)

En Résumé

Au cœur d'une forêt, les personnages découvrent une ancienne statue représentant un homme entouré d'aarakocres. Mais les apparences sont parfois trompeuses...

Description de la Rencontre

Alors que les personnages approchent de la statue, vous pouvez leur lire le texte suivant :

> *"Une statue décorative se tient sur un piédestal rongé par le temps. Mère Nature a repris ses droits : de la mousse et des plantes grimpantes commencent à l'envahir. La statue représente un homme se dressant fièrement, un collier métallique brillant autour du cou, entouré de gardes aarakocres perchés sur des coins de la statue."*

Entourant le pétrifié, les 4 aarakocres ont les modifications suivantes à leurs caractéristiques :

- Ils ont une CA de 17 (Armure naturelle).
- Ce sont des constructions de taille Moyenne, et ils ont le trait *Apparence Illusoire*.
- Ils ont un total de 8 points de vie.
- Leur vitesse de vol est réduite à 7,5 mètres.
- En plus de leurs dégâts, leur attaque de griffes provoquent une pétrification si la cible rate un jet de sauvegarde de Constitution DD8. Elle commence alors à se transformer et est immobilisée jusqu'à son prochain tour, ou elle peut alors refaire un jet de sauvegarde. L'effet s'arrête si ce jet est réussi. En revanche, s'il échoue, la cible est pétrifiée pour 24 heures.

Cette statue ne ressemble à aucune grande personnalité de l'Histoire du monde, pas plus qu'elle n'est indiquée sur les cartes.
Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD14 réussi permet de reconnaître les runes discrètes gravées sur le collier de l'homme et sur chacun de ses gardes de pierre.
Si le pétrifié est détruit, les aarakocress restants s'effondrent instantanément, leur lien magique étant brisé.
Si un personnage tente de toucher le collier, toutes les statues bondissent sur lui et attaquent les personnages. Elles n'ont pas d'instinct de survie et se battront jusqu'à être détruites. Les aarakocres peuvent s'envoler, mais ils essaieront toujours de protéger le pétrifié, comme pourront le remarquer les personnages réussissant un jet de Sagesse (Perspicacité) DD12.
Dans le cas où tout le groupe serait pétrifié, les personnages se réveilleront 24 heures plus tard sur le socle de pierre où se tenaient autrefois les statues, maintenant disparues...

Trésors et Récompenses

Après avoir vaincu le pétrifié, la chaîne d'argent peut être retrouvée parmi les décombres. Pour la sortir des débris, il faut réussir un jet de Force (Athlétisme) DD10, ou bien utiliser des outils appropriés.

Collier de Dépétrification

Objet merveilleux, peu commun (nécessite une harmonisation)
Lorsque vous êtes harmonisé avec ce collier argenté composé d'un simple morceau de marbre en forme de pierre précieuse, vous avez l'avantage sur tous les jets de sauvegarde contre la pétrification.
De plus, la durée pendant laquelle vous restez pétrifié est réduite de moitié (arrondie à l'entier supérieur).

Crédits

Illustrations de Andrea Piparo, Terry Maranda et Skyserpent.
Cette aide de jeu a été réalisée grâce au site The Homebrewery.
Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*.
Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.

Remerciements

Merci au scribe Gaspard pour la traduction et à Benoît, Franck, Gaspard, Guillaume C., Guillaume E., Nicolas, Paul, Sébastien G. et Simon pour leur relecture.
Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** : Alain B., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Jean-Baptiste C., Justine L., Kevin D., Marie O., Maxime D., Michel C., Pierre P., Post Concept Lab, Ronan M., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D..